

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana pencerdasan kehidupan manusia. Pendidikan menciptakan sumber daya manusia lebih berkualitas. Sumber daya manusia berkualitas merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan negara dan kesiapan menghadapi perkembangan zaman. Manfaat pendidikan untuk membentuk karakter bermartabat serta berbudi pekerti luhur. Hal ini menuntut setiap negara harus berlomba-lomba untuk menciptakan revolusi meningkatkan kualitas warga negaranya khususnya melalui bidang pendidikan.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menegaskan bahwa fungsi pendidikan nasional bermaksud untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga demokratis serta bertanggung jawab.

Pemerintah Indonesia telah menerapkan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia diantaranya menyediakan anggaran dalam bidang pendidikan seperti Bantuan Operasional Sekolah (BOS), melakukan revisi, memperbaiki kurikulum dan diberlakukannya Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) yang melatih kemampuan guru secara khusus.

Kenyataannya pendidikan saat ini belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal, hal ini dibuktikan dari survei kemampuan pelajar yang dirilis *Programme for International Student Assessment (PISA)* Selasa, 03 Desember 2019 di Paris, menempatkan Indonesia di peringkat ke-72 dari 77 negara.

Rendahnya pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa permasalahan diantaranya faktor *intern* dan *ekstern*. Faktor *intern* yaitu dari dalam diri, kurangnya perhatian pada saat mengikuti pembelajaran dan rendahnya motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang dalam bertindak laku. Sardiman (2018:75) menyatakan motivasi belajar keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Faktor *ekstern* yaitu dari luar diri, guru tidak kreatif menggunakan media serta model pembelajaran yang digunakan masih monoton dan kaku. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar tidak menarik, membosankan, sehingga berdampak pada hasil belajar belum maksimal khususnya mata pelajaran PPKn.

PPKn mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri beragam dari segi agama, bahasa, usia, suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia cerdas, terampil, berkarakter dilandasi Pancasila. Aji (2013:31) menyatakan tujuan PPKn untuk membentuk watak warga negara yang baik, sadar akan hak dan kewajibannya. PPKn dianggap pembelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan karena guru cenderung menugaskan untuk memperhatikan buku, membaca teori dan mendengarkan ceramah.

Masalah tersebut juga terjadi di SDN 105316 Beranti. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV Ibu Njorekenca Br Ginting, S.Pd Senin, 10 Januari 2021 dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional seperti tanya jawab, hafalan, penugasan sehingga siswa pasif, tidak kreatif, memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil ujian akhir semester menunjukkan terdapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN 105316 Beranti T.A 2020/2021

Nilai KKM	Nilai Rata-rata	Jumlah siswa	Presentase (%)
< 70	74,48	15	68,18%
≥ 70		7	31,81 %

Sumber: Guru Kelas IV SDN 105316 Beranti

Tabel 1.1 menunjukkan dari 22 orang (100%) hanya 7 orang (31,81%) mencapai nilai KKM, 15 orang (68,18%) memperoleh nilai di bawah KKM, untuk mengatasi masalah tersebut maka seorang guru harus cerdas dan kreatif dalam menyampaikan materi dan memilih model yang sesuai dengan kondisi siswa. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan membuat siswa aktif dan memiliki semangat belajar tinggi.

Model pembelajaran yang baik untuk siswa, apabila dapat menciptakan pembelajaran efektif, menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran yang menarik membuat siswa semangat, aktif dan fokus. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung harapan di atas dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan cara belajar aktif dengan melakukan pencarian pengalaman menggunakan analisis, pemecahan masalah, menemukan dan menyelidiki sendiri.

Hosan (2014:282) menyatakan *discovery learning* mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, maka hasil yang diperoleh setia dan tahan lama dalam ingatan. Model pembelajaran *discovery learning* diharapkan dapat membuat siswa berfikir kreatif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, kemampuan emosional, ketrampilan dalam merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, membuat kesimpulan.

Model pembelajaran *discovery learning* sudah dilakukan dalam berbagai penelitian pendidikan untuk meningkat motivasi dan hasil belajar. Salah satu contoh penelitian dilaksanakan Firosalia Kristin dan Dwi Rahayu (2016) dalam jurnal Scholaria, volume 1, nomor 1 dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD”, menyimpulkan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar, hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Penelitian juga dilakukan Syiti Mutia Hasnan, dkk (2020) dalam jurnal Basicedu, volume 4, nomor 2 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar”, menyimpulkan (1) model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis dengan rerata 67.36 atau lebih tinggi dari rerata kemampuan berpikir kritis model pembelajaran konvensional dengan rerata 54.13. (2) rerata kemampuan berpikir kritis *discovery learning* memiliki motivasi belajar 17.82 lebih tinggi dibandingkan konvensional dengan motivasi belajar 15.10. (3) terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi. Hal tersebut berdasarkan rata-rata yang telah diperoleh.

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu untuk lebih lanjut dilakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SDN 105316 Beranti”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran konvensional seperti tanya jawab, hafalan, penugasan menyebabkan siswa menjadi pasif, tidak kreatif, memiliki motivasi rendah.
2. Guru tidak kreatif menggunakan media serta model pembelajaran yang digunakan monoton, kaku, hal ini menyebabkan pembelajaran tidak menarik dan membosankan, sehingga berdampak pada hasil belajar belum maksimal.
3. Pandangan siswa pada mata pelajaran PPKn dianggap sebagai pembelajaran membosankan, tidak menyenangkan karena guru cenderung menugaskan memperhatikan buku, membaca teori, mendengarkan ceramah.

1.3 Batasan Masalah

Masalah dibatasi pada penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SDN 105316 Beranti, bersamaan dengan itu diteliti pengaruh motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 105316 Beranti?
2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 105316 Beranti?

3. Apakah ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 105316 Beranti?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 105316 Beranti.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 105316 Beranti.
3. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 105316 Beranti.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk berbagai kepentingan sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam pemilihan model pembelajaran yang lebih sesuai dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
2. Bagi siswa, model pembelajaran dapat memberikan suasana menyenangkan dan aktif.
3. Bagi sekolah, sebagai salah satu referensi meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi atau perbandingan untuk peneliti selanjutnya dengan topik yang sama.